



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

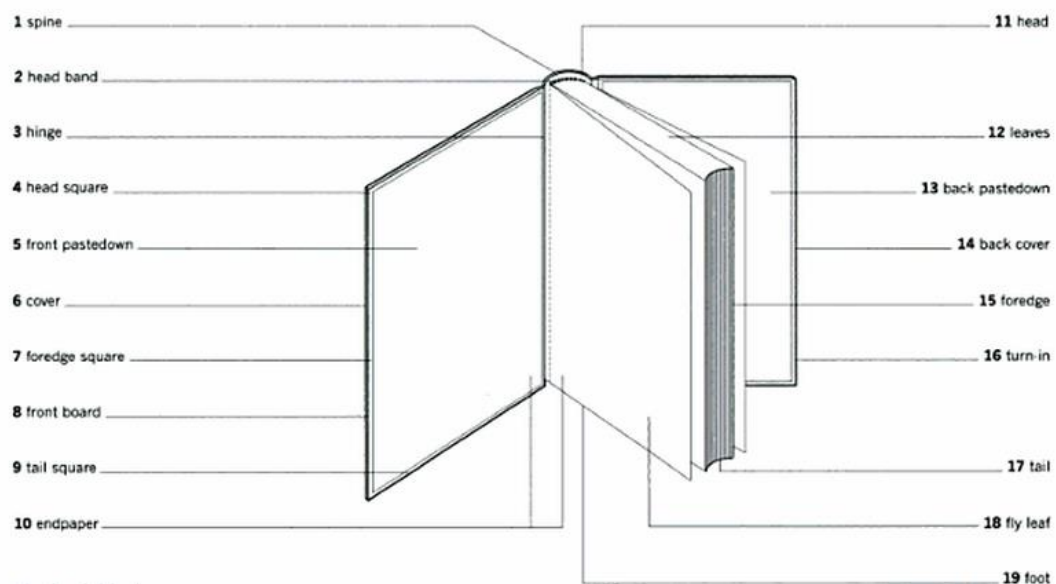
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan sebuah wadah berisi halaman-halaman yang dicetak dan dijilid, yang mampu mengabadikan informasi dan pengetahuan secara lintas waktu. Selain itu, buku merupakan salah satu instrumen komunikasi yang memiliki pengaruh kuat dalam menyebarkan informasi (hlm. 9, 12). Fungsi dari buku adalah menyampaikan informasi, yang biasanya berupa pengetahuan, laporan, dan cerita (Rustan, 2009, hlm. 122).

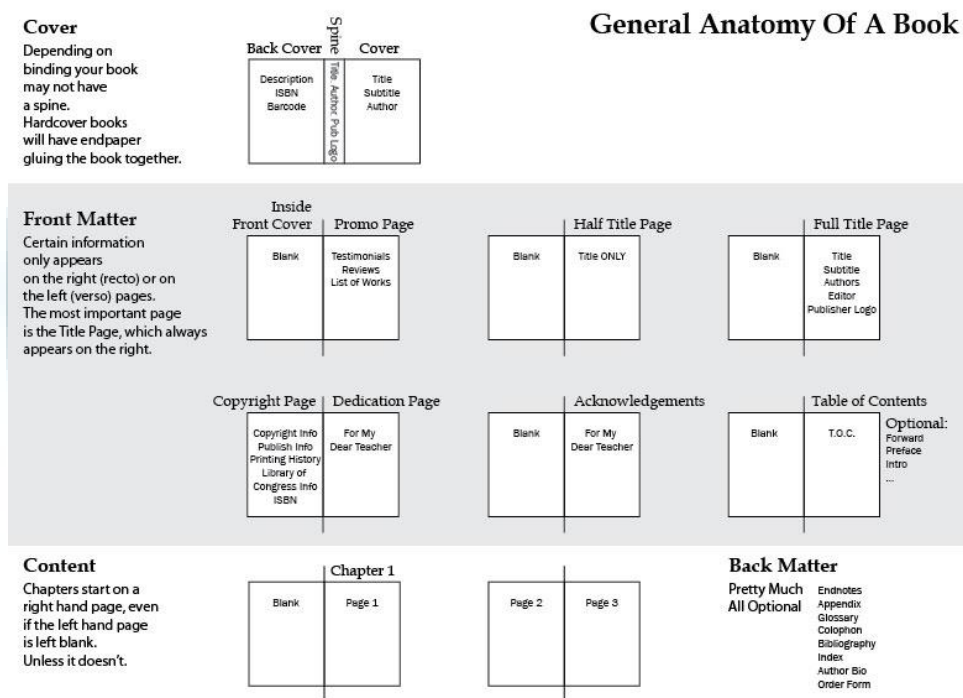


Gambar 2.1. Anatomi Buku
(Sumber: Haslam, 2006, hlm. 20)

Berdasarkan Haslam (2006), pada umumnya, buku memiliki beberapa bagian. Bagian buku dimulai dari sampul luar yaitu *cover*, *head band*, *hinge*, *head square*, *spine*, *forednge square*, *front board*, *tail square*, *head*, *back cover*

dilanjutkan bagian dalam yaitu *endpaper, leaves, back pastedown, front pastedown, foredge, turn in, tail, fly leaf*, serta *foot* (hlm. 20).

2.1.1. Pembagian Buku berdasarkan Fungsinya



Gambar 2.2. Bagian-bagian Buku

(Sumber: <https://tinytutorials.files.wordpress.com/2011/02/anatomyofbook.jpg>)

Rustan (2009) membagi buku pada umumnya menjadi tiga bagian berdasarkan fungsinya yaitu sebagai berikut.

1. Bagian Depan

1. Cover depan.
2. Judul bagian dalam.
3. Informasi penerbitan dan perizinan.

4. Halaman terima kasih
5. Kata pengantar
6. Kata sambutan
7. Daftar isi

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dengan topik berbeda di setiap babnya.

3. Bagian Belakang

1. Daftar pustaka
2. Daftar istilah (*index*)
3. Daftar gambar
4. *Cover* belakang

2.2. Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009), ilustrasi merupakan ilmu yang berada diantara disiplin ilmu seni dan desain grafis (hlm. 6). Ilustrasi juga merupakan bentuk gambar yang mewakili komunikasi visual secara langsung. Selain berfungsi sebagai gambar yang mengomunikasikan pesan, ilustrasi juga memiliki tujuan untuk mencapai misi, gaya, dan ciri khas sang pembuat ilustrasi itu sendiri (hlm. 6). Salah satu fungsi utama ilustrasi adalah memperjelas makna dari sebuah teks atau memvisualisasikan hal-hal abstrak yang sulit dibayangkan. Dalam ilustrasi, gambar yang digunakan juga memiliki hubungan antara objek asli di dunia nyata dengan penggambaran objek yang telah diinterpretasikan dalam bentuk gambar yang lebih sederhana (hlm. 24).

Dalam bukunya, Supriyono (2010) memperkuat dengan mengatakan bahwa ilustrasi adalah gambar atau foto mampu menjelaskan teks sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang mampu menarik perhatian pembaca memenuhi beberapa kriteria seperti berikut (hlm. 51).

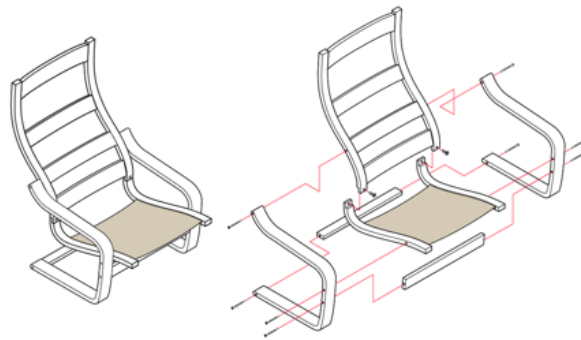
1. Komunikatif dan mudah dipahami
2. Menggugah hasrat untuk membaca
3. Ide baru, bukan plagiat atau tiruan
4. Punya daya pikau yang kuat
5. Kualitas memadai, baik dari seni maupun teknik pengerjaan

Ada kalanya, seorang desainer memilih untuk menggunakan ilustrasi dibandingkan menggunakan fotografi. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah ilustrasi dapat memberikan detail dan pemaparan yang lebih jelas untuk bagian tertentu, yang tidak dapat dilakukan dalam fotografi. Sebagai contoh, ilustrasi dapat lebih menggambarkan bagian-bagian yang rumit dari rangka sebuah mesin, yang sulit dilihat apabila menggunakan fotografi. Selain itu, dalam mendeskripsikan sesuatu, ilustrasi dapat mengeliminasi bagian yang tidak diperlukan atau membingungkan, sehingga mata dapat lebih fokus melihat bagian tersebut. Ilustrasi juga dapat menggambarkan hal yang sulit dijelaskan hanya dengan foto, contohnya penjelasan urutan atau *step-by-step*, yang harus menggunakan tanda bantu seperti tanda anak panah atau simbol lainnya yang sulit dihasilkan oleh foto semata (Arntson, 2003, hlm. 142).

2.2.1. Ilustrasi dan Aplikasinya

Ilustrasi dapat diterapkan dan diaplikasikan dalam berbagai bidang sesuai dengan kebutuhannya.

2.2.1.1. Technical Illustration



Gambar 2.3. Contoh Ilustrasi *Technical*

(Sumber: <https://cdn.tutsplus.com/vector/uploads/legacy/articles/2011/article-isometric-tuts/1-exploded-isometrics.png>)

Technical illustration secara khusus menjelaskan dan memvisualisasikan sebuah informasi secara akurat (Tappenden, 2004, hlm. 61). Biasanya, tipe ilustrasi ini memberikan empasis atau penekanan terhadap satu fitur tertentu untuk membantu menjelaskan sebuah teks. Arntson (2003) juga memperkuat bahwa *technical illustration* menghasilkan gambar objek yang sangat ilmiah dan sangat mendekati objek aslinya, salah satu contohnya adalah ilustrasi penjelasan atau manual mesin dan instrumen (hlm. 148).

2.2.1.2. Step-by-step Illustration



Gambar 2.4. Contoh Ilustrasi *Step-by-step*

(Sumber: <http://s3images.coroflot.com>)

Ilustrasi *step-by-step* adalah salah satu aplikasi ilustrasi yang utama. Ilustrasi ini memperjelas sebuah teks yang sifatnya berupa arahan atau *tutorial*. Ilustrasi ini paling sering ditemui pada buku panduan, pamflet, atau poster yang membutuhkan ilustrasi untuk memperjelas teks, sebagai contoh, ilustrasi pada bungkus mie instan yang memperjelas langkah dan cara memasak mie.

2.2.2. Fungsi Ilustrasi

Fungsi dan tujuan adanya ilustrasi menurut Supriyono (2010) diantara lain adalah sebagai berikut (hlm. 51-52).

1. Menangkap perhatian pembaca
2. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks
3. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
4. Membuat pembaca tertarik untuk membaca judul

Fungsi ilustrasi juga diperkuat dengan sebuah studi ilmiah mengenai bagaimana cara seseorang mengenali dan mengolah sebuah informasi. Otak manusia pertama-tama akan mengenali dan mengingat bagaimana bentuk dari visualnya terlebih dahulu. Gambar atau visual dapat dengan segera diingat, sementara teks atau tulisan biasanya butuh waktu untuk dicerna artinya (Wheeler, 2009, hlm. 52).

2.2.3. Media dalam Ilustrasi

Untuk membuat sebuah gambar atau ilustrasi, diperlukan sebuah media atau alat menggambar. Alat atau media menggambar ada beragam dan pemakaiannya sesuai dengan kebutuhan. Tappenden (2004, hlm. 14-19) mengklasifikasikan media-media yang biasanya dipakai menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Pensil

a. *Lead or Graphite pencils*

Pensil yang memiliki dua jenis, H dan B. Dari seluruh jenis pensil H, 10H adalah yang paling keras. Sementara, dari seluruh jenis pensil B, 10B adalah yang paling lunak.

b. *Mechanical pencils*

Pensil yang berisi timah hitam yang berdiameter kurang dari 1mm. Apabila habis, isinya dapat diganti dengan ukuran yang sama dengan ujung pensilnya.

c. *Coloured pencils*

Pensil yang tersedia hingga 72 warna. Terdapat pula pensil warna lunak yang goresannya dapat berubah apabila diberikan air.

d. *Chinagraph pencils*

Pensil yang ujungnya lembut dan dilapisi lilin. Ideal untuk menggores pada permukaan yang licin seperti cermin.

2. *Pen*

a. *Nib pens*

Pena yang sensitif terhadap tekanan tangan dan mampu menghasilkan goresan atau garis yang lebih *sketchy* dan berkarakter. Dapat digunakan dengan jenis tinta yang berbeda.

b. *Fountain pens*

Pena yang ujungnya terbuat dari besi dan dapat dilepas pasang. Biasanya digunakan untuk menulis, tetapi juga dapat digunakan untuk menggambar.

c. *Ballpoint pens*

Menghasilkan goresan yang konstan, tebal, dengan tinta yang permanen. Dapat diisi ulang.

d. *Fineliner & rolling ball pens*

Menghasilkan tebal goresan yang jauh lebih konsisten. Ujungnya tersedia dalam berbagai jenis dan ukuran.

e. *Stylo-tipped pens*

Dikembangkan untuk menggambar dengan hasil garis yang jelas dan tepat. Dua tipe utama dari jenis pena ini adalah *rapidograph* dan *isograph*.

f. *Felt-tip pens*

Memiliki ujung yang lunak yang dapat memencarkan tinta yang pekat. Jenis pena ini sangat berguna untuk menghasilkan garis yang lebih tebal dan berkesan kuat.

g. *Markers*

Pena yang ujungnya *rounded* atau kotak yang dapat dengan cepat menutup permukaan.

3. Cat

a. *Watercolors*

Warna yang digunakan dengan air, dijual dalam bentuk *tube* dan dapat mengeras apabila lama tidak digunakan.

b. *Gouache*

Memiliki karakteristik yang mirip dengan cat air tetapi warna yang dihasilkan lebih pekat. Tersedia dalam bentuk *tube*.

c. *Acrylic*

Cat *water-based* dapat digunakan hampir di berbagai permukaan. Memiliki karakteristik yang mirip dengan cat minyak. Tersedia dalam bentuk *tube* dan botol.

4. *Brushes*

Kuas memiliki dua tipe yaitu *rounded* dan *flat*. Setiap kuas memiliki variasi ukuran, mulai dari kecil, sedang, dan besar. Kuas kecil biasa digunakan untuk membuat detail, sementara yang lebih besar digunakan untuk menutup permukaan dengan lebih cepat.

5. Paper

Terdapat berbagai jenis kertas dan beberapa diantaranya disesuaikan dengan media gambar yang digunakan. Jenis-jenis kertas tersebut antara lain adalah *watercolour paper*, *Bristol board*, *tracing paper*, *detail paper*, *pastel paper*, *hand-made paper*, *coloured paper*, dan *acetate*.

2.2.4. Gaya Visual dalam Ilustrasi

Dalam ilustrasi, terdapat berbagai macam *style* atau gaya visual. Pada dasarnya, gaya visual adalah Withdraw dan Danner (2007) membagi gaya visual dalam ilustrasi menjadi tiga, yaitu *minimalism*, *cartooning*, dan *verisimilitude* (hlm. 72-77).

1. Minimalism

Merupakan bentuk dari sebuah desain atau ilustrasi yang dikurangi atau diminimalisasikan hingga pada sifat dan ciri yang paling mendasar dan penting. Walaupun telah dibedah menjadi bentuk yang paling mendasar, visual tetap terlihat informatif dan menarik.



Gambar 2.5. Contoh Gaya *Minimalism* oleh Tom Gauld

(Sumber: <http://images.tcj.com/2012/05/gauldhunter.jpg>)

2. *Versimilitude*

Sebuah gaya yang mendekati bentuk dan rupa yang sebenarnya. Sebuah gambar yang mendekati objek yang sebenarnya ini memiliki sebuah keaslian emosional dan karakternya harus benar-benar hadir di dalamnya. Gaya visual ini biasa digunakan dalam autobiografi, biografi, memoir, dan fiksi sejarah (hlm. 76).



Gambar 2.6. Contoh gaya *Versimilitude* oleh Miriam Katin
(Sumber: <http://miriamkatin.com/images/comics/75waooo.jpg>)

2.3. Peran Ayah dalam Perkembangan Anak pasca Kelahiran

Ahdiah (2014) dalam bukunya mengatakan bahwa dari riset terhadap 192 bayi, seorang psikiater anak dari *University of Oxford*, Dr. Paul Ramchandani, menemukan bahwa bayi yang memiliki hubungan yang baik dengan ayahnya selama 3 bulan pertama kehidupannya, terbukti setelah bersekolah jarang memiliki masalah dengan teman-temannya. Begitupula saat mereka dewasa dan bekerja, mereka juga tumbuh menjadi pribadi yang lebih bahagia (hlm. 118).

Selain itu, Ahdiah juga mengatakan bahwa hubungan yang baik dengan sang ayah dapat membuat sang anak kelak akan memiliki beberapa kelebihan yaitu (hlm. 120):

1. Lebih percaya diri dan memiliki ketertarikan untuk melihat dunia sekitarnya.
2. Memiliki angka kecerdasan yang tinggi.
3. Lebih mandiri dan senang mengetahui hal yang baru.
4. Bisa mengatasi kesendirian saat berpisah dengan orang terdekatnya.
5. Bisa mengatasi berbagai masalah.
6. Memiliki tanggung jawab sosial.
7. Memiliki kemampuan berbahasa dan berhitung yang cukup tinggi.
8. Memiliki prestasi yang baik di sekolah dan aktif di luar sekolah.
9. Lebih empati dan afeksi.
10. Menghargai perbedaan gender.
11. Populer di antara teman-temannya dan tak memiliki masalah perilaku.

2.3.1. Proses Perkembangan Bayi Pasca Lahir hingga 6 Bulan

Dalam bukunya, Bianca (2013) menyatakan bahwa penting bagi orang tua untuk memahami tahapan dan fase perkembangan bayi mereka. Orang tua juga harus mengetahui usia rata-rata di mana bayi akan mampu melaksanakan semua ketrampilan di dalam pertumbuhannya, seperti berguling, merangkak, duduk, tersenyum, berbicara, *toilet training*, dan sebagainya (hlm. 91). Dengan mengetahui hal tersebut, orang tua akan mengetahui apa saja yang harus dilakukan saat merawat bayinya, terutama bulan-bulan awal pasca kelahiran. Berikut adalah beberapa tahapan secara umum pada perkembangan bayi.

1. Tahapan Baru Lahir – 1 Bulan

a. Pembangunan Fisik

- Kemampuan untuk membuat perbedaan visual
- Kemampuan untuk membuat suara serta mencium bau
- Kemampuan untuk memindahkan kepala
- Peningkatan berat dan ukuran bayi
- Memulai untuk tersenyum
- Mungkin menangis sesering mungkin untuk mengekspresikan dirinya
- Merasa lapar dan ingin makan setiap tiga sampai empat jam
- Akan tidur selama hampir dua-pertiga dari seluruh hari

b. Pengembangan Emosional

Bayi menampilkan tanda kesusahan dan kesenangan.

2. Usia 1-3 Bulan

a. Pembangunan Fisik

- Cenderung untuk merespons lebih jelas dan terdengar merespons kembali
- Kemampuan untuk mengubah ekspresi wajah, dan gelagat
- Membutuhkan kurangnya topangan kepala daripada sebelumnya
- Tanda-tanda dapat bergerak
- Baik dalam reflex dan gerakan untuk memahami benda-benda
- Peningkatan periode tidur

b. Pengembangan emosional

Dalam usia ini bayi menanggapi kasih sayang dan akan menunjukkan tanda-tanda menikmati pelukan.

c. Pembangunan Sosial

Bayi mulai tersenyum untuk menanggapi dan terpaku pada wajah yang merupakan awal dari perkembangan sosial bayi.

3. Usia 3-6 Bulan

a. Pengembangan Fisik

- Telah memiliki mobilitas yang lebih besar (berguling, merangkak)
- Bermain dengan jari tangan dan kaki
- Duduk dengan bantuan minimal
- Berat bayi harus dua kali lipat dari saat ketika ia lahir
- Berkurangnya tangisan
- Koordinasi yang lebih baik
- Sesi makan berkurang
- Kemampuan untuk membuat dan menikmati suara
- Pola tidur lebih bisa diprediksi

b. Pengembangan Sosial

Pada usia ini, bayi mulai menampilkan tingkat keterikatan tertentu pada orang tua, khususnya ibu.

c. Pembangunan Sosial

Usia di mana bayi mulai mengenali ibu mereka, berharap untuk dimandikan, serta ingin bermain dengan kedua orang tua mereka.

2.3.2. Tindakan dan Perawatan 6 Bulan Pertama pasca Kelahiran

Berdasarkan perkembangan bayi, diperlukan tindakan atau perawatan dasar untuk sang bayi pasca lahir hingga enam bulan berikutnya yang meliputi berbagai

aktivitas (Bianca, 2013,). Beberapa aktivitas dasar perawatan untuk bayi pasca lahir yang dapat dilakukan oleh sang ayah adalah sebagai berikut.

1. Pada minggu-minggu awal pasca kelahiran, ayah dapat membantu sang ibu untuk memberikan ASI kepada sang bayi. Dengan begitu, selain ASI memiliki banyak manfaat bagi bayi, sang ibu memiliki kesempatan lebih besar untuk *bonding* dengan bayi. Ayah yang selalu siap dan mampu memastikan ketersediaan ASI dan memberikannya pada saat bayi lapar disebut ayah ASI (hlm. 84).
2. Mempersiapkan perlengkapan bayi seperti kereta bayi, pakaian bayi, popok, produk mandi, kasur bayi, dan sebagainya (hlm. 54-57). Ayah juga dapat membantu memilihkan mainan yang tepat untuk bayi, dan mulai memberikan beberapa tambahan dan perubahan di rumah, agar seiring bayi berkembang, sang bayi aman bermain di rumah. Contoh penambahan tersebut salah satunya adalah memasang teralis pada tangga atau menutup semua *outlet* listrik dengan grendel pengaman geser (hlm. 106-107).
3. Membantu ibu untuk menggendong bayi, menggantikan popok bayi, memakaikan baju, memandikan bayi, menidurkan atau membangunkan bayi, dan menenangkan bayi yang menangis pada malam hari, agar sang ibu dapat memiliki waktu istirahat yang lebih banyak, terutama pasca melahirkan (hlm. 63-69).
4. Seminggu setelah bayi lahir, ayah harus siap mengantarkan sang ibu dan bayi untuk *check-up* ke dokter atau rumah sakit. Biasanya *check-up* rutin

dilakukan pada minggu-minggu awal kelahiran, begitupula dengan imunisasi. (hlm. 71).

5. Setelah menginjak usia 2 bulan, ayah dapat mengajak bayi berinteraksi (*bonding*) dengan mencoba mengajak berbicara, merangkak, bermain dengan mainan khusus bayi, serta perlahan-lahan mencoba melatih motorik dengan cara memijat bayi, melatih otot paha dan lutut, mendorong bayi untuk mengangkat kepalanya, dan sebagainya (hlm. 101).
6. Mengenali tanda-tanda bayi sakit dan mempelajari penanganan daruratnya. Berdasarkan Ahdiah (2014), kondisi darurat bayi meliputi muntah, dehidrasi, sesak napas, demam, kuning, masalah tali pusat, susah minum, dan masalah buang air besar (hlm. 106-108).

2.4. Peran Ayah terhadap Istri

Peran ayah terhadap istri atau sang ibu dari anaknya dibagi menjadi tiga fase yaitu pada masa kehamilan, persalinan, dan pasca kelahiran.

2.4.1. Masa Kehamilan

Pada masa kehamilan sang calon ibu, peran suami sangat penting dan dapat memberikan efek positif bagi perkembangan kehamilan (Andrianto, 2014, hlm. 16). Profesor Amina Alio seperti yang dikutip oleh Andrianto, mengatakan bahwa dukungan pihak ayah dapat menurunkan stress emosional ibu, serta menurunkan risiko komplikasi yang rentan dialami oleh ibu hamil (hlm. 32).

Kontribusi calon ayah dalam masa kehamilan istri dapat beragam bentuknya, mulai dari bantuan secara fisik maupun psikis, serta siaga (siap, antar, jaga) dalam mempersiapkan atau memenuhi kebutuhan istri dan calon anaknya.

Salah satu bantuan fisik yang bisa diberikan oleh suami adalah memijat untuk mengurangi stress dan kelelahan istri, dan mempersiapkan segala kebutuhan istri termasuk saat sang istri *ngidam*, serta rutin *check-up* kepada dokter kandungan. Meringankan beban fisik istri juga dapat dilakukan dengan berolahraga bersama-sama dengan istri (hlm. 25).

Sementara, untuk memenuhi kebutuhan psikis sang istri yang sedang hamil, suami harus peka akan keluhan-keluhan sang istri yang diakibatkan dari kelelahan masa kehamilan dan adanya fluktuasi hormon. Selain itu, peran lain dari suami adalah berusaha menghibur dan menghapuskan keraguan sang istri mengenai kemampuan dirinya saat anak lahir (Andrianto, 2014, hlm. 38). Sang suami harus menjaga keadaan psikis sang istri karena keadaan psikis seorang ibu yang sedang mengandung dapat mempengaruhi perkembangan janin. Jadi, kewajiban seorang suami adalah menjaga agar istri selalu merasa tenang, gembira dan bahagia agar perkembangan janin yang ada dalam kandungannya tumbuh dengan baik (hlm. 34).

2.4.2. Masa Persalinan

Menurut Andrianto (2014), pada saat persalinan, kehadiran seorang ayah penting dalam mendukung istrinya yang akan segera menjadi ibu. Seorang calon ayah harus mengenali ciri-ciri wanita yang akan melahirkan seperti nyeri punggung, keluarnya lendir atau flek, kram, air ketuban pecah, gangguan perut, muntah, kontraksi, menggigil, dan nafsu makan meningkat. Dengan mengenali tanda dan ciri tersebut, sang suami dapat dengan sigap menangani tanda tersebut, karena

keterlambatan penanganan dapat membahayakan dan mempersulit persalinan (hlm. 98-100).

Suami yang membantu menangani dan mendampingi istri bersalin dapat memberikan beberapa manfaat seperti (hlm. 116-117):

1. Memberikan rasa tenang dan menguatkan psikis istri, ditengah kondisi yang tidak nyaman.
2. Selalu ada bila dibutuhkan dan secara otomatis suami siap membantu apa saja yang dibutuhkan sang istri.
3. Kedekatan emosi suami dan istri bertambah, karena sang suami turut melihat perjuangan sang istri melahirkan
4. Menumbuhkan naluri kepatikan.
5. Membantu keberhasilan IMD (inisiasi menyusui dini).
6. Pemenuhan nutrisi.
7. Membantu mengurangi rasa nyeri saat persalinan.

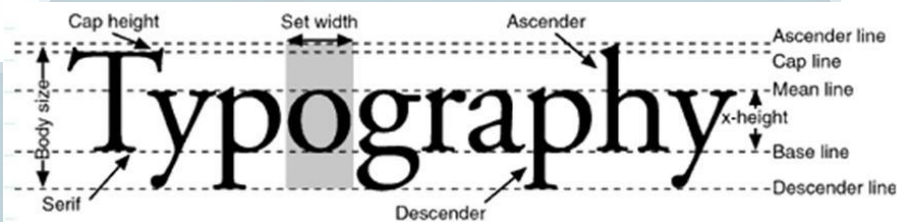
2.4.3. Pasca Kelahiran

Selain mengasuh dan merawat anak, peran sang ayah sebagai suami sangat dibutuhkan bagi istrinya yang baru saja melahirkan anak pertama. Pasca kelahiran, suami berperan untuk memulihkan kondisi fisik serta emosi dari sang ibu. Secara fisik, sang ibu masih membutuhkan waktu untuk mengembalikan energinya selepas persalinan. Sementara secara emosional, kondisi emosi yang tidak stabil kerap terjadi pada sang ibu. Di satu waktu sang ibu kelihatan tegar, tapi di waktu lain, sang ibu bisa saja menangis tanpa alasan. Kondisi emosi tersebut dikenal dengan istilah *baby blues*, yang biasanya berlangsung 4-5 hari

setelah melahirkan. Situasi ini umum terjadi pada ibu hamil maupun pasca melahirkan, tetapi apabila seorang suami tidak membantu melewatinya dengan cepat, kondisi emosi yang tidak stabil akan mempengaruhi hubungan sang ibu, baik dengan suami maupun dengan anak sendiri (Ahdiah, 2014, hlm. 97).

2.5. Elemen Desain

2.5.1. Tipografi



Gambar 2.7. Tipografi

(Sumber: <https://visualrhetoric360.files.wordpress.com/2011/02/typography.jpg>)

Menurut Rustan (2010), tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf (hlm. 16). Tipografi meliputi karakter, alfabet, huruf, dan *lettering*. Adapun jenis-jenis huruf adalah sebagai berikut.

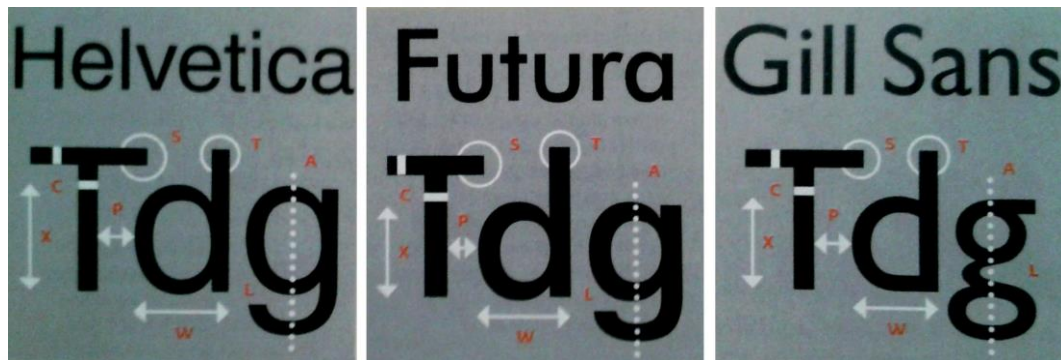
1. Serif

Bentuk tambahan pada huruf berupa kait. Tappenden (2004) menambahkan bahwa huruf serif adalah huruf yang biasa dipakai sebagai teks panjang dalam buku (hlm. 47).

2. Sans Serif

Huruf yang tidak memiliki kait. Huruf sans serif ini memiliki kesan *clean*, modern, dan lebih diperuntukkan untuk *headline* dengan ukuran 18pt ke atas. Namun, beberapa huruf berjenis sans serif juga dapat digunakan sebagai teks

(Tappenden, 2004, hlm. 47). Jenis huruf sans serif dibagi lagi menjadi tiga kelompok yaitu *Grotesque*, *Geometric*, dan *Humanist* (Rustan, 2010, 48).



Gambar 2.8. Sans serif *Grotesque* (kiri), *Geometric* (tengah), dan *Humanist* (kanan)
(Sumber: Rustan, 2010, 49)

Untuk perancangan tugas akhir ini, penulis memilih jenis huruf sans serif *Geometric* sebagai *heading* atau judul, dan jenis huruf sans serif *Humanist* sebagai *body text*. Jenis sans serif *Geometric* tersebut dipilih karena terbentuk dari garis yang monolinear dan berbentuk persegi yang terkesan kaku sehingga cocok untuk dijadikan *heading*. Sementara jenis sans serif *Humanist* dipilih karena memiliki garis yang kontras dibandingkan dengan jenis huruf lain, yang menjadikannya jenis sans serif yang cocok digunakan untuk teks atau bacaan panjang (Rustan, 2010, 49).

3. *Script*

Huruf yang bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan, seperti goresan kuas atau pena kaligrafi (Rustan, 2010, hlm. 50).

4. *Decorative*

Huruf yang diperuntukkan untuk menarik perhatian pembaca, dan biasa digunakan sebagai *headline* atau *display*. *Decorative* memprioritaskan keindahannya, bukan keterbacaannya (Rustan, 2010, hlm. 50).

2.5.2. **Layout**

Layout memiliki fungsi dan penggunaan yang luas, serta dapat diartikan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk menyampaikan pesan yang dibawanya. Sementara, *me-layout* adalah suatu proses kerja dalam desain di mana seseorang menata atau mengatur letak elemen-elemen desain agar membentuk tata letak yang diinginkan (Rustan, 2009, hlm. 0).

Dalam desain grafis sendiri, mendesain dan *me-layout* sudah diterapkan sejak zaman Paleolitikum saat manusia masih melukis objek yang ditemui sehari-hari di dinding gua. Kemudian, manusia terus melakukan eksplorasi kreatif terhadap desain dan *layout*, melewati berbagai proses hingga saat ini. Berdasarkan sejarah, *layout* berkembang secara bertahap saat Johann Gutenberg menemukan mesin cetak dan juga suatu sistem pencetakan yaitu *moveable type*. Perkembangan signifikan juga terjadi saat *Bauhaus* didirikan di Jerman, di mana sekolah tersebut mempengaruhi desain, baik desain grafis, produk, furnitur, dan arsitektur. Sejak *Bauhaus*, desain dan *layout* terus berkembang hingga sekarang, pada zaman teknologi.

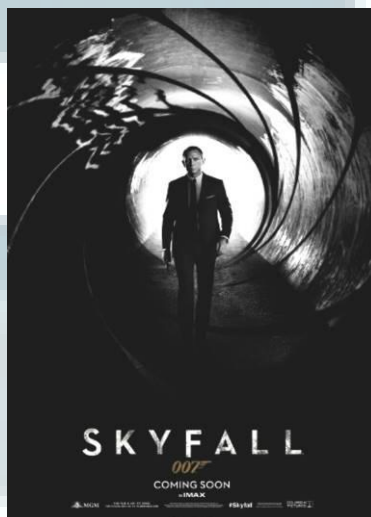
Layout digunakan berdasarkan fungsinya dalam berbagai media, terutama media digital, agar masyarakat dapat mengerti dan menggunakan media tersebut secara efisien (Rustan, 2009, hlm. 2-8).

2.5.2.1. Prinsip *Layout*

Prinsip dasar layout sama dengan prinsip dasar desain grafis yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*).

1. Urutan (*Sequence*)

Sequence adalah urutan perhatian, tetapi banyak yang menyebutnya dengan istilah hierarki, *flow*, atau aliran. Dalam bukunya, Rustan (2009) menyatakan bahwa dalam *layout*, seorang desainer akan menentukan dan membuat prioritas serta mengurutkan dari mana yang harus dibaca pertama hingga mana yang harus dibaca selanjutnya. *Sequence* diperlukan agar pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan urutan yang diinginkan. *Sequence* dapat dicapai dengan adanya *emphasis* atau penekanan (hlm. 74).



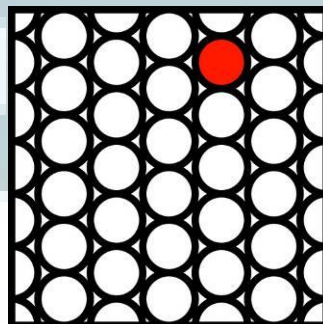
Gambar 2.9. Contoh Poster Film dengan Prinsip *Sequence*
(Sumber: <http://www.solarnavigator.net/>)

2. Penekanan (*Emphasis*)

Emphasis pada dasarnya berarti memberikan penekanan suatu objek tertentu. *Emphasis* dapat diciptakan dengan cara:

1. memberi ukuran yang lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya,
2. memberi warna yang kontras atau berbeda dengan latar belakang atau elemen lainnya,
3. meletakkan elemen di posisi yang menarik perhatian pembaca, dan
4. menggunakan bentuk yang berbeda dengan elemen lainnya.

Selanjutnya, informasi kedua yang dilihat pembaca mempunyai penekanan yang tidak sebesar informasi pertama, demikian juga informasi ketiga, keempat, dan seterusnya (Rustan, 2009, hlm. 75)



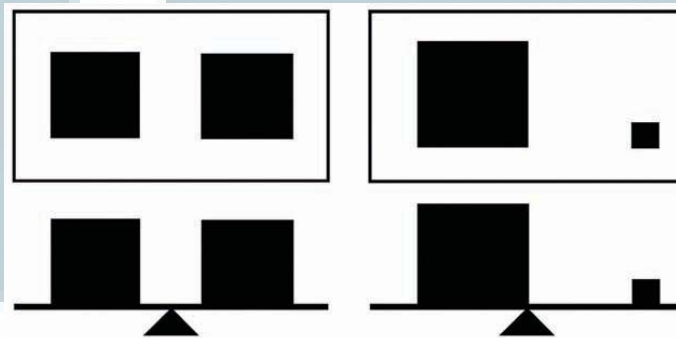
Gambar 2.10. *Contoh* *Emphasis* menggunakan warna
(Sumber: <https://csulaart156.files.wordpress.com/2011/10/emphasis-large-msg-116190919289.jpg>)

3. Keseimbangan (*Balance*)

Balance berfungsi untuk mengatur keseimbangan antarelemen dan merupakan pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian berat yang merata pada sebuah bidang *layout* berarti

menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat (Rustan, 2009, hlm. 75).

Rustan (2009) mengatakan ada dua macam keseimbangan yaitu keseimbangan yang simetris (*symmetrical balance* atau *formal balance*) dan keseimbangan yang tidak simetris (*asymmetrical balance* atau *informal balance*). *Balance* yang dicapai secara simetris adalah dengan cara pencerminan. Keseimbangan yang simetris dapat dibuktikan tepat secara sistematis, sedangkan asimetris sifatnya optis atau ‘terlihat seimbang’.



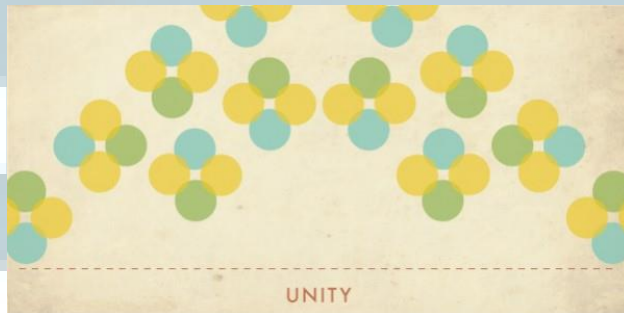
Gambar 2.11. Simetris (kiri) dan asimetris (kanan)

(Sumber: Hashimoto & Clayton, 2009, hlm. 51)

Kapan menggunakan keseimbangan simetris dan kapan asimetris tergantung pada konsep desain dari desainer grafis itu sendiri. Keseimbangan simetris biasanya digunakan untuk desain yang membawa pesan konvensional, berpengalaman, terpercaya, dan kokoh. Sedangkan keseimbangan asimetris biasanya digunakan untuk desain yang modern, *hi-tech*, bersahabat, dan muda (Rustan, 2009, hlm 82).

4. Kesatuan (*Unity*)

Unity adalah kesatuan antara elemen-elemen yang secara fisik kelihatan dengan yang secara non-fisik yaitu pesan atau komunikasi yang dibawa dalam sebuah konsep *layout*. Prinsipnya sama dengan kesatuan antara elemen-elemen desain, seperti teks, gambar, warna, ukuran, posisi, dan *style*. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.



Gambar 2.12. *Contoh Unity*

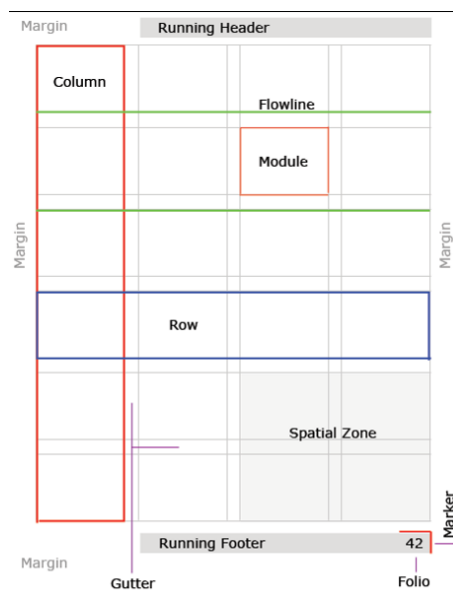
(Sumber: <http://www.fuelyourcreativity.com/files/Principles-10-600x300.jpg>)

2.5.4. *Grids*

Dalam bukunya, Tondreau (2009) mengatakan bahwa *grid* adalah alat bantu untuk *me-layout* yang digunakan untuk mengatur jarak dan juga penempatan teks, gambar, dan objek lainnya dalam satu halaman (hlm. 8). *Grid* dapat terbentuk dari adanya beberapa komponen yaitu:

1. *Columns*: bagian yang membujur secara vertikal.
2. *Modules*: dalam sebuah halaman, *modules* dapat terdapat beberapa banyak, teratur secara rapi, dan di tiap sisinya terdapat *clear space*. Menggabungkan beberapa *columns* dapat menghasilkan sebuah *module*.
3. *Margins*: sisi-sisi *clear space* di sekeliling konten yang terdapat pada sebuah halaman.

4. *Spatial zones* : biasanya digunakan sebagai tempat untuk menempatkan gambar, iklan, maupun informasi lainnya. *Spatial zones* dapat terdiri dari beberapa *modules* atau *columns*.
5. *Flowlines* : berfungsi untuk mempermudah pembaca dalam membaca konten yang ada. *Flowlines* merupakan garis tak kasat mata yang membentang secara horizontal.
6. *Markers*: biasanya berisi halaman, *header* dan *footer*, serta ikon.



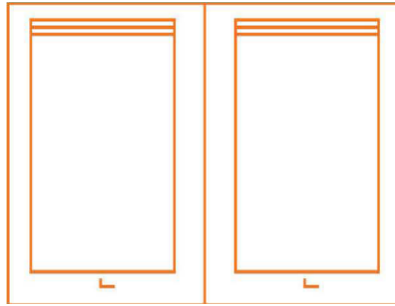
Gambar 2.13. Komponen dalam *Grid*

(Sumber: <http://www.vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>)

Sementara, struktur dasar *grid* menurut Tondreau (2009, hlm. 12) adalah sebagai berikut.

2. *Single column grid*

Digunakan untuk teks yang panjang seperti esai, laporan, dan buku. Bagian utama dari halaman ini adalah teks.

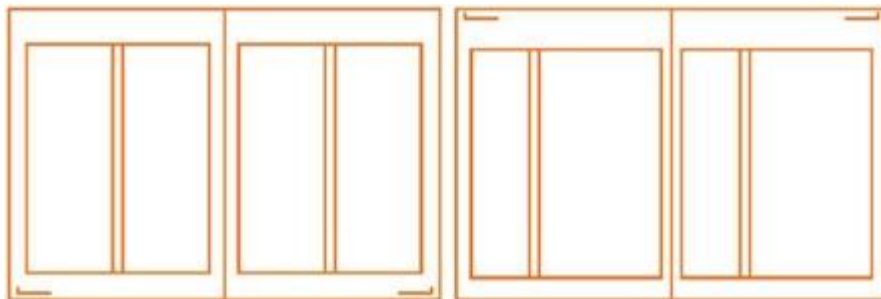


Gambar 2.14. *Single Column Grid*

(Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 11)

2. *Two-column grid*

Biasa digunakan untuk mengatur teks yang banyak atau untuk menyajikan informasi yang berbeda pada *column* yang berbeda. Lebarnya *column* bisa sama ukurannya, bisa juga berbeda. Proporsi ideal adalah saat *column* yang satunya lebih lebar dua kali dari *column* lainnya.

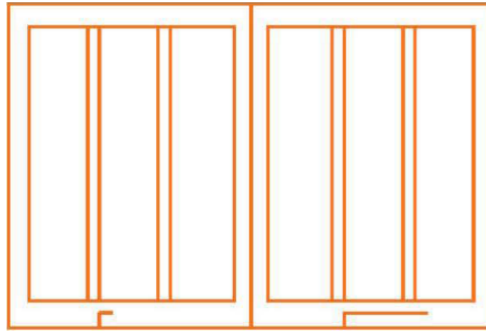


Gambar 2.15. Pembagian *column* sama rata (kiri), pembagian *column* tidak sama rata (kanan)

(Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 11)

3. *Multicolumn grid*

Menggabungkan beberapa *column* dengan ukuran yang berbeda-beda. Biasanya digunakan dalam *me-layout* majalah dan *website*.

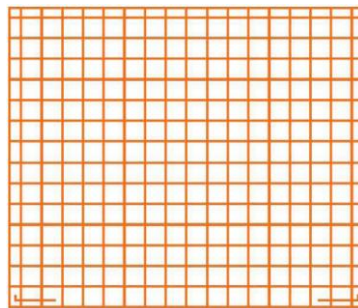


Gambar 2.16. *Multicolumn Grid*

(Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 11)

4. *Modular Grid*

Paling baik digunakan untuk mengatur informasi yang kompleks yang biasa ditemukan dalam koran, kalender, tabel, dan statistik. *Modular grid* menggabungkan *column* vertikal dan horizontal, dengan jarak yang kecil.

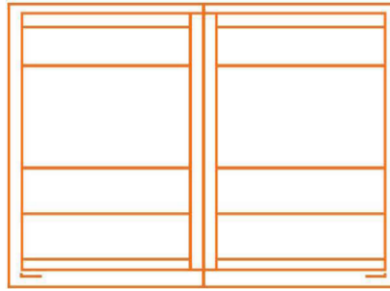


Gambar 2.17. *Modular Grid*

(Sumber: Tondreau, 2009, hlm.11)

5. *Hierarchical Grid*

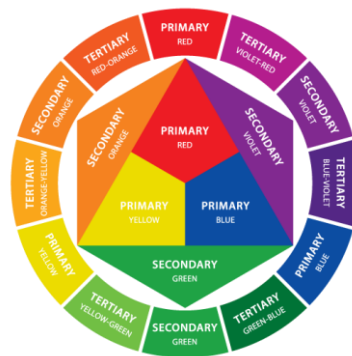
Membagi halaman menjadi beberapa zona atau bagian. Sebagian besar dari *hierarchical grid* berupa *column* horizontal.



Gambar 2.18. *Hierarchical Grid*

(Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 11)

2.5.4. Warna



Gambar 2.19 *Color Wheel*

(Sumber: <http://www.pengadprinting.com/drupal6/core/sites/default/files/Colorwheel.png>)

Warna merupakan elemen desain yang terdapat dalam cahaya. Warna sendiri terdiri dari warna yang dihasilkan oleh pantulan cahaya atau warna adiktif (Hashimoto & Clayton, 2009, hlm. 24). Ambrose & Harris (2005) dalam bukunya mengatakan bahwa warna adalah elemen yang penting dalam desain grafis, dan merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menarik perhatian, mengendalikan dan mengarahkan pembaca, dan memberitahu mereka kesan terhadap informasi yang disajikan (hlm. 11).

Kemudian, warna dibagi menjadi beberapa bagian yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna primer adalah warna yang menjadi dasar dalam lingkaran warna. Terdapat dua jenis warna primer, yaitu primer adiktif yang terdiri dari warna cahaya, dan primer subtraktif yang terdiri dari warna pantulan cahaya. Sementara itu, warna sekunder adalah warna yang terbuat dari campuran dua warna primer. Kemudian, warna tersier adalah warna yang terbuat dari campuran warna sekunder dan warna primer yang tidak ada dalam warna sekunder (hlm. 16). Selain itu, warna juga dapat dibedakan menjadi RGB dan CMYK. Warna RGB (*red, green, blue*) adalah warna pada cahaya (*additive color*) dan digunakan pada benda elektronik seperti monitor komputer. Gabungan ketiga warna tersebut menghasilkan warna putih. Sedangkan warna CMYK (*cyan, magenta, yellow, key*) adalah warna yang berasal dari pigmen (*subtractive color*) dan digunakan sebagai warna standar pada *printing* (Krause, 2010, hlm. 8).

Warna juga dapat membangun suatu emosi ataupun mempengaruhi psikologis seseorang, dengan membangun suasana sesuai yang diinginkan. Poulin (2011, hlm. 62) menambahkan, warna juga dapat mengkomunikasikan pesan tanpa menambah teks ataupun gambar, seperti merah melambangkan darah dan biru melambangkan langit. Terdapat beberapa palet warna yang menjadi panduan dalam memilih warna. Palet warna ini digunakan agar mendapatkan kesan yang diinginkan dalam desain yang dihasilkan. Beberapa palet warna tersebut merupakan *active, quiet, progressive, rich, muted, culture/era, natural*, dan *accent*. Palet warna yang akan digunakan oleh penulis adalah palet warna *quiet*, yang memiliki *tone* warna lebih gelap. Palet tersebut dipilih karena warna tersebut

mencerminkan kedewasaan, dan orang dewasa berumur 30-50 tahun cenderung lebih merespon warna natural dengan *tone* yang tidak mencolok (Samara, 2011, hlm. 249).



Gambar 2.20. Contoh Palet Warna *Quiet*
(Sumber: Krause, 2010, hlm. 90)